

DRAGON’S LAIR

LA GUARIDA DEL DRAGON

Desde hace muchos años el bondadoso rey Aethelred reina pacíficamente sobre sus dominios. De entre sus tesoros el más preciado es la princesa Daphne, su única hija. Desde lejanos países llegaron valientes caballeros y hermosos príncipes para hacerle la corte. Daphne, la princesa, era una doncella famosa por su gran belleza y gracia.

Aunque depositaban a sus pies fabulosas riquezas y rogaban encarecidamente por su mano, la princesa Daphne los rechazó a todos. Su corazón pertenecía desde hacía tiempo a Dirk el Atrevido, un valiente caballero.

Un día, Singe, el Dragón diabólico que gobierna la tierra de las sombras apareció en el reino de Aethelred. Pidió que el rey le entregara sus tierras y a sus gentes. Cuando Aethelred rehusó la vil demanda de Singe, un monstruo secuestró a la bella Daphne y la encerró en una esfera de cristal, escondida en las horribles mazmorras del castillo encantado. Singe envió a Ethelred el siguiente mensaje:

«Ríndete antes de que caiga el sol o tu amada hija desaparecerá para siempre.»

Aethelred y todos los habitantes de su reino cayeron en una gran tristeza y desesperaron. Todos menos Dirk, quien juró ir al castillo encantado y liberar a la princesa... ¿Podrá sobrevivir a los numerosos peligros de las mazmorras?... ¿podrá llegar a la Guarida del Dragón?

Tus hazañas empiezan...

EL DISCO QUE CAE

Salta al disco y guíalo a las mazmorras que se encuentran debajo del castillo.

¿Correras el riesgo y entrarás a las mazmorras encantadas o pasarás a ser otro de esos aventureros cuyos huesos descansan en el interior de los túneles?

Lánzate con cuidado por la rampa y salta al disco. Móntate en el disco y recorre los diferentes túneles. Cuando aparezcan las rampas que van a las mazmorras, el disco se parará unos segundos. Cuando el disco y la rampa estén en línea, salta a la rampa.

Air Genie, una de las más terribles criaturas de Singe, vigila la aparición de posibles intrusos. ¡Ten cuidado!, para vencer a esta horripilante criatura mantente cerca de la parte central del disco y muévete al mismo tiempo que las ráfagas del viento.

PASADIZOS DE CRANEOS

Andate con cuidado cuando llegues a este terrible pasadizo, poblado por los espectros de tus peores pesadillas...

Cráneos que muerden, manos de huesos que te agarran, desagradables sustancias pegajosas y torbellinos de nubes de murciélagos.

¿Podrás aguantar estas visiones de muerte o morirás horriblemente en sus garras...?

Controla tus movimientos y mueve la espada con cuidado. ¡No te adelantes ni te retrases! Atácalos con tu espada o evítalos con movimientos ágiles y rápidos.

LAS CUERDAS QUE QUEMAN

Las llamas rugen, lenguas de fuego suben más y más arrasando todo lo que encuentran en su camino. ¿Te lanzarás a la cuerda para cruzar la habitación en llamas antes de que sea demasiado tarde, o caerás al abismo abrasador...?

Prepárate y conquista este infierno en llamas... dirígete hacia el final de la rampa y después salta dese la rampa hasta la plataforma de piedra, lo más cerca posible al primer templete. Cuando estés en la plataforma de piedra salta desde la plataforma a la cuerda que se balancea. Salta cuando la cuerda se encuentre cerca de ti. Después salta de cuerda a cuerda sobre las gradas en llamas.

Cuando la cuerda tome la forma de un arco hacia delante salta a las plataformas que se encuentran al final de la primera y segunda grada.

Sal de la plataforma por la parte superior de la pantalla.

HABITACION DE LAS ARMAS

El arsenal de Singes... una cámara encantada con remolinos de muerte. Un olor diabólico protege a esta habitación de posibles intrusos. Armas letales acaban con la vida y monstruos de arcilla sin mente se convierten en instrumentos de muerte. ¿Quedarás sometido a la muerte o sobrevivirás...?

Abrete camino en la Habitación de las Armas. Vence a tus enemigos atacándolos con tu espada o evítalos moviéndote con rapidez y agilidad. En uno de los lados de la habitación se abrirá una puerta mágica, sal por ahí.

RAMPAS Y TONTOS MONSTRUITOS

Una serie de rampas llegan hasta una superficie de hielo desde donde entrarás al siguiente nivel de las mazmorras. Los monstruitos se rien histéricamente mientras pelean contigo. Salta rápidamente de rampa a rampa cuando los vea desaparecer.

Si te quedas demasiado tiempo en este maldito lugar puedes entrar súbitamente en un vacío de ébano.

Salta de una rampa a otra. Intenta saltar desde las esquinas de una de las rampas.

Utiliza tu espada para luchar contra los tontos monstruitos.

LA HABITACION TENTACULO

Es el laboratorio de Singes..., donde realiza sus diabólicos experimentos. La habitación está poblada por seres horripilantes. El peligro puede arrastrarse desde cualquier lugar, desde arriba o desde abajo. Andate con cuidado o te encontrarás en las garras de algo muy desagradable.

En esta habitación te enfrentarás a terribles enemigos —lucha contra ellos moviendo apropiadamente tu espada.

Sal de esta habitación a través de la puerta que se encuentran en uno de los lados de la pantalla.

EL SEGUNDO DISCO

Un segundo disco te llevará al último nivel de las mazmorras. Sentirás cómo el aire se espesa puesto que el diablo se prepara para la batalla final.

Maniobra el disco y estáte atento... las fuerzas del mal te rodean. Como ya hiciste anteriormente colócate cerca de la parte central del disco, ya que otras criaturas de Singe intentarán atacarte cuando vayas a través de los túneles.

EL MORTAL TABLERO DE AJEDREZ

El Gamito de Dirk... el juego es a muerte y el premio es tu vida. Enfréntate al malvado campeón de Singe, el Caballero Phantom. Juega una partida de ajedrez que se encuentra suspendida entre el cielo y la tierra. ¿Podrás vencer al Caballero Phantom y llegar a la puerta del otro lado de la habitación? ¿o las fuerzas del diablo te darán el jaque mate...?

Te vas acercando a la Guarida del Dragón y Singe ha enviado a su gran campeón para pararte.

Salta a través de los cuadrados del tablero de ajedrez y mueve tu espada para luchar contra el Caballero Phantom.

El Caballero Phantom aparecerá durante unos segundos, desaparecerá y después volverá a aparecer en otro de los cuadrados del tablero de ajedrez. Cuando Phantom llega a uno de los cuadrados, la línea del tablero se convierte en una línea de muerte. Si te quedas mucho tiempo en esos cuadrados pagarás con tu vida.

Aléjate de los bordes del tablero de ajedrez o caerás repentinamente en las abiertas profundidades. Debes vencer a Phantom para poder salir a través de la puerta.

Cuando Phantom cambie de color atácalo con tu espada. Si lo atacas cuando es de color negro se hará más vulnerable.

MATANDO AL DRAGON

La bella Daphne espera ser rescatada de su esfera de cristal. En la Guarida del Dragón, Singe también espera.

Mata a Singe y libera a la princesa. Ten en cuenta lo que se sabe acerca de los dragones (si no quieres quedar chamuscado)...

Cruza el acantilado para llegar a donde se encuentra la espada mágica. Utiliza las piedras para protegerte de las llamas del dragón. Si tienes suerte, debajo de las piedras encontrarás un tesoro escondido. Cuando aparezca el tesoro corre hacia él y será tuyo.

Cruza cuidadosamente el peligroso precipicio y coloca la espada mágica en la esquina de la cornisa. ¡Vuelve desde la estrecha cornisa a la rampa de madera, salta y la victoria (y la princesa Daphne) será tuya.

PUNTUACION

Mientras recorres las mazmorras encantadas ganarás puntos cada vez que destruyas a tus enemigos, cuando superes obstáculos, encuentres el tesoro o conquistes las diferentes habitaciones de la mazmorra. Mira tu indicador de puntuación.

Recuerda que Dirk es un valiente caballero y su principal misión es salvar a la bella Daphne. ¡El rescate de la princesa Daphne es su gran premio!

Empiezas la aventura con 5 Dirks y ganarás puntos Dirk cuando conquistes las habitaciones de las mazmorras.

PUNTOS DIRK

Ganarás puntos Dirk (vidas extras) después de conquistar la Habitación de las Armas. A partir de ese momento, por cada pantalla que completes ganarás un Dirk, hasta un máximo de 5 Dirks.

MAXIMA PUNTUACION

Para grabar tu máxima puntuación del día pulsa la barra SPACE cuando aparezca la pantalla de Título. Pon tus iniciales en el marcador.

CONTROLES

Spectrum C-64, Amstrad Schneider: Utiliza simultáneamente el Joystick o teclado.

Teclado	Joystick		
Z	Izquierda	Mover a izquierda	
X	Derecha	Mover a derecha	
K	Arriba	Mover arriba	
M	Abajo	Mover abajo	
L	Disparo	Mover espada/saltar	

Amstrad Schneider: SPACE BAR. Saltar sobre los tontos monstruitos.

Commodore C-64 y Spectrum: SPACE BAR. Saltar sobre los tontos monstruitos.

TECLAS ESPECIALES Y MOVIMIENTOS DEL JOYSTICK

Cuando te encuentras en las rampas y en la pantalla de los tontos monstruitos pulsa SPACE BAR para saltar de una rampa a otra.

En el Pasadizo de Cráneos, la Habitación de las Armas y la Habitación Tentáculo el Joystick sólo aceptará la acción correcta en el momento correcto. Si actúas correctamente pero fuera de tiempo tu orden será ignorada. Si mueves el Joystick anticipando un movimiento éste será ignorado y perderás una vida. Ten cuidado, la coordinación es un factor muy importante en estas habitaciones.

COMMODORE C-64 Y ESPECTRUM

Para utilizar la espada pulsa L (en el momento correcto). Siempre llevas la espada contigo excepto durante la pantalla final, donde deberás recogerla de la parte superior del precipicio antes de matar al Dragón Singe.

ALTA TENSION

TODOS LOS FORMATOS

CARGA

Spectrum: LOAD "" ENTER.

Amstrad: CTRL + ENTER.

C-64: Pulsa SHIFT y RUN/STOP, luego PLAY en el reproductor.

MSX: RUN "CAS".

CONTROLES

	Arriba	Abajo	Izq.	Der.	Disp.
Spectrum	Q	A	O	P	M
C-64	—	—	—	—	—
Amstrad	Q	A	O	P	Espac.
MSX 64k	Q	A	O	P	Espac.
	Joys.	Pausa	Fin	Empezar	Sonido
Spectrum	KEMP INT.II Cursor	1	3&4	DISP.	2
C-64	Port2	—	—	f7	—
Amstrad	Sí	ESC	CTRL ESC	DISP.	—
MSX 64k	Sí	ESC	STOP	DISP.	SELECT

En las versiones que tienen teclas redefinibles no se pueden usar las teclas 1-5 y ciertas teclas de control, ya que se usan para algunas funciones especiales.

EL JUEGO

Eres James Bond..., como tal debes pasar ocho niveles pegando tiros hasta que llegues a enfrentarte con el malvado traficante de armas Brad Whittaker. El general Koskov, agente doble de la KGB, ayuda a Bond durante sus aventuras, pero debe ser vigilado por si le traiciona. ¡Una vez que hayas destruido las fuerzas de Whittaker, tu misión está cumplida y la bella Kara es tuya!

Nivel 1: Gibraltar. Bondo comienza sus aventuras con una prueba de las defensas de Gibraltar. Debe medirse con las fuerzas especiales de las SAS armado solamente con una pistola que dispara pintura. Ya que sólo es una batalla falsa... o eso parece al menos. Ten cuidado por si alguno de los SAS se toma las cosas en serio e intenta matarte.

Nivel 2: El Conservatorio de Música Lenin. ¿Puedes conseguir sacar el desertor Koskov de las garras del KGB sin dañar a los pacíficos ciudadanos que escuchan el concierto? Koskov te seguirá, pero serás tú el que debes defenderte de los francotiradores que aparecen por todas partes. Sácale de allí lo antes que puedas.

Nivel 3: El Oleoducto. Debes de evadirte con Koslov de las atentas miradas de los trabajadores del oleoducto y enviarle a Koslov por las tuberías. ¡Ojo con los guardias y con las roturas de las tuberías!

Nivel 4: La Mansión. Has logrado rescatar a Koslov, pero alguien quiere que vuelva. Han enviado al matón Necros para raptarle. Necros va vestido de repartidor de leche e intentará lo que sea para conseguir su objetivo.

Nivel 5: La Feria. Debes encontrarte con tu agente, ipero Necros te ha seguido y tiene órdenes de matarte!

Nivel 6: El Complejo Militar. Estás atrapado en el centro de Afganistán en una base soviética. ¡Pero para 007 no hay problemas! ¡Cuidado con las fuerzas enemigas!

Nivel 8: La casa de Whittaker. Al fin consigues enfrentarte al «cerebro» del enemigo: Brad Whittaker. Suelta todas sus armas contra ti, pero debes seguir luchando hasta la victoria.

CONTROLES

Los movimientos del Joystick son los habituales. Para que Bond se agache pulsa el botón de disparo mientras mueves el Joystick hacia arriba o hacia abajo.

ARMAS ADICIONALES

Entre cada uno de los ocho niveles, Q ha dado a Bond la oportunidad de recoger un arma u objeto que le puedan ayudar en la misión siguiente. Desafortunadamente sólo uno de los objetos disponibles te será útil en el siguiente nivel. Sólo tienes cinco segundos para decidirte. Usa el Joystick o las teclas cursoras para marcar el arma que desees y pulsa el botón de disparo para seleccionarla.

SELECCIONAR ARMA DURANTE EL JUEGO

Para seleccionar el arma especial durante la partida mueve el punto de mira hasta la parte inferior derecha de la pantalla. En el panel verás el arma que actualmente tienes en uso. Si pulsas disparo cambiarás de esa arma a la adicional. Vuelve por la zona principal de juego. Ahora Bond ya puede usar su nueva arma. Nota: algunas armas sólo se pueden usar una vez. Si seleccionas un objeto que no puede ser usado como arma, Bond sigue con su Walther PPK para disparar, pero el objeto queda activado. Entre los objetos disponibles están: bazokas, granadas, gafas de visión nocturna, plumas y cigarrillos dispara-misiles, un gorro duro, bombas, morteros, arcos, etc., dispara-misiles.

© 1987 DOMARK.

GHOSTS AND GOBLINS

DUENDES Y ESPIRITUS

INTRODUCCION Y ESCENARIO

Ghosts 'n' Goblins es una versión de los clásicos juegos de Arcada, hecha para ordenadores caseros por Capcom, autores de los mejores videojuegos, como, por ejemplo, World Beating Commando y 1942.

Ghosts 'n' Goblins es un clásico de las historias fantásticas de lucha, de caballeros heroicos que rescatan a bellas doncellas de las garras del demoníaco Jefe Supremo. Caracterizado por algunos efectos sorprendentes y gráficos, este juego, técnicamente excelente, es otro éxito de la gama de juegos Elite/Capcom.

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

Spectrum

Derecha: O.
Izquierda: 9.
Arriba: 2.
Abajo/agacharse: W.
Disparo: M.
Salto: X.
Redefine las teclas o utiliza Joystick Kempston o Sinclair.

Amstrad Schneider

Interrumpir: ESC.
Derecha: Definible por el usuario.
Izquierda: Definible por el usuario.
Arriba: Definible por el usuario.
Abajo/agacharse: Definible por el usuario.
Disparo: Definible por el usuario.
Salto: Definible por el usuario.
Mantener: Definible por el usuario.
O utiliza Joystick.

Commodore 64/128

Utiliza solamente el Joystick.